

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAKEM DENGAN MENGGUNAKAN BANTUAN GAMES MISKIN PADA MATERI PLSV KELAS X SMA NEGERI 2 MELIAU

I Iesti Surya Ningsih¹, Yudi Darma², Yadi Ardiawan³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Pascasarjana Universitas Tanjungpura,
Jalan Prof. Dr. H. Handari Nawawi Pontianak

^{2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak,
Jalan Ampera No. 88 Pontianak

¹e-mail: iisningsih406@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin pada materi pertidaksamaan linear. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Sampel penelitian ini 45 siswa yang terdiri dari kelas XA dan XB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata marginal hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin adalah 70,76 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan bantuan *games* miskin adalah 63,09. Ini berarti bahwa rerata marginal kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Model pembelajaran PAKEM, hasil belajar, pertidaksamaan linear satu variabel, *games* miskin

Abstract

The purpose of this research was to implement PAKEM teaching model through Miskin games on linear inequalities. The research method is experimental research method. The research sampel was 45 students' which consists of XA and XB grade. The result indicated that the marginal average of students' achievement that used PAKEM model through Miskin games was 70,7619 meanwhile the average of students' achievement in controlled class that used conventional model through Miskin games was 63,0952. It means that marginal average of experiment class that used PAKEM model is higher than controlled class that used conventional model. Based on the data, the conclusion is PAKEM teaching model through Miskin games is better than conventional model.

Keywords: PAKEM teaching model, result of study, linear inequalities one variable, Miskin games.

PENDAHULUAN

Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat meningkatkan kemajuan bangsa. Sekolah juga mengemban tugas sangat berat, yaitu membentuk individu-individu agar mempunyai wawasan dan pengetahuan luas serta keahlian

sesuai dengan kebutuhan jaman. Sehingga harapan masyarakat untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dapat terpenuhi.

Sekolah dan Matematika adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Hampir setiap hari kita melibatkan kegiatan yang bersifat matematis, misalnya menghitung dan mengukur. Hampir semua mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah memanfaatkan matematika dalam beberapa bahasan. Permasalahan kehidupan dalam berbagai aspek, misalnya: sosial, budaya, ekonomi, politik dan mental semakin hari semakin rumit. Sebagai individu, tiap orang diharapkan mampu bertahan hidup (*survive*). Untuk itu diperlukan kecerdasan berpikir dan bersikap dalam memecahkan masalah kehidupan yang dihadapi. Hal ini dapat dibina melalui belajar matematika. Pengetahuan, pola pikir, sikap dan keterampilan yang diperoleh sebagai hasil belajar matematika diharapkan mampu membantu siswa mengatasi berbagai permasalahan kehidupan yang dihadapi.

Namun kenyataan dilapangan banyak siswa kurang menyukai matematika. Menurut Hamdy (2009: 17) “Salah satu mata pelajaran yang diujikan sesuai dengan standar nasional adalah matematika. Tidak seorang pun dapat menyangkal bahwa mata pelajaran matematika kurang diminati sebagian besar siswa, mungkin karena sulit dan membosankan”. Ada beberapa hal yang menyebabkan siswa merasa bosan di dalam kelas salah satunya adalah kurangnya aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran kurang tepat menjadi masalah yang saat sering di temui di dalam kelas.

Aktivitas belajar sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif atau hanya menerima dari seorang guru maka akan ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah dipelajari. Menurut Sardijman (2014: 97) “Aktivitas dalam belajar sangat diperlukan. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik”. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian yang cukup penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud dalam kegiatan belajar mengajar yaitu meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengarkan, membaca, berpikir dan segala gagasan yang menunjang prestasi belajar. Oleh

sebab itu keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran terutama pada saat proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti saat melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) rendahnya hasil belajar adalah masalah yang belum bisa diatasi oleh para guru khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini terbukti dengan rendahnya hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari nilai ulangan akhir semester tahun ajaran 2016/2017 yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1 Nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) Mata Pelajaran Matematika.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Ulangan Akhir	Mata Pelajaran Matematika
X A	22	Nilai Terendah	35,00
		Nilai Tertinggi	65,00
		Rata-rata	44,22
		Standar Deviasi	8,88
X B	23	Nilai Terendah	0,00
		Nilai Tertinggi	55,00
		Rata-rata	41,38
		Standar Deviasi	11,68

(Sumber : Data Nilai UAS kelas X SMA N 2 Meliau Tahun 2015/2016).

Dari data nilai di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa rata-rata rendah, dimana nilai UAS matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Meliau tahun ajaran 2015/2016 masih banyak yang memperoleh nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 sehingga rata-rata nilai UAS matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Meliau tahun ajaran 2015/2016 rendah.

Secara umum, model pembelajaran yang biasa di terapkan oleh guru bidang studi matematika di SMA Negeri 2 Meliau adalah model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang lebih memusatkan pada penjelasan materi saja tanpa memperhatikan aktivitas belajar siswa. Menurut Setiawan (Wahyulliyono, 2016: 149) “Pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Selain itu menurut Irwandi (Wahyulliyono, 2016: 149) menyatakan

“Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran dimana di dalam kegiatan belajar mengajar aktivitasnya lebih banyak didominasi oleh guru dibanding aktivitas siswa”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Mei 2016 dengan salah satu guru bidang studi matematika di SMA Negeri 2 Meliau. Beliau mengemukakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan pada materi pertidaksamaan linear satu variabel. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran materi pertidaksamaan linear satu variabel hanya mempelajari teorinya saja dari pada grafik atau garis bilangan. Maka pada saat diberikan soal yang berkaitan tentang garis bilangan atau materi pertidaksamaan linear satu variabel yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa mengalami kesulitan untuk mempelajarinya.

Menurut Hamdy (2009: 15) faktor yang membuat siswa kesulitan belajar antara lain: tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang, siswa kurang serius dalam belajar, kurang beragamnya model pembelajaran yang digunakan, sikap diam, enggan dan malu untuk mengemukakan pendapat atau permasalahan yang belum diketahui. Maka untuk mendapatkan tujuan yang maksimal dalam proses setiap pembelajaran di kelas diperlukan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun aktivitas mereka sendiri serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan dibimbing oleh guru adalah dengan menggunakan pembelajaran PAKEM.

Model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student centre learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut (Rusman, 2010: 321). Pembelajaran PAKEM adalah salah satu pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif. Pembelajaran aktif dapat dilihat dari aktivitas siswa untuk bertanya, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan orang lain. Sedangkan

pembelajaran Kreatif adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat mengembangkan gagasan dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Keadaan aktif dan kreatif tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif. Pembelajaran efektif yang dimaksud dalam hal ini adalah siswa dapat menguasai keterampilan yang diperlukan setelah mempelajarinya. Sedangkan pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat anak berani mencoba, berani bertanya dan berani mengemukakan pendapat. Menurut Sunarto (2012: 22) “pembelajaran yang menyenangkan juga dapat dilihat dari siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi”.

Dalam penelitian ini peneliti juga memadukan model pembelajaran PAKEM dengan *games* miskin. Peneliti merasa model pembelajaran PAKEM sangat cocok jika dikalborasikan dengan *games* miskin karena dengan menggunakan *games* miskin apat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Games* miskin tidak hanya dapat meningkatkan aktivitas tetapi juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi, karena pada *games* miskin ini menghubungkan *games* dengan materi yang sedang dipelajari sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran matematika.

Games miskin adalah salah satu permainan dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5-7 siswa. Guru akan memberikan soal dan setiap siswa yang bisa menjawab dengan jawaban benar akan diberikan kertas. Dalam kertas tersebut tertulis point 0-100 dan tulisan miskin. Jika siswa mendapat kartu miskin maka semua point yang sudah terkumpul akan hangus.

Permainan ini sangat seru karena berkaitan dengan beberapa hal. Keberhasilan dalam permainan ini tidak hanya tergantung pada tingkat kecerdasan siswa, melainkan juga sangat tergantung pada kartu yang akan diambil oleh para siswa. Jadi, ketika para siswa dalam suatu kelompok ternyata kalah, bukan berarti mereka kurang pintar, tetapi memang terkadang tidak ada faktor keberuntungan yang memihak kelompok tersebut.

Pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin menjadi pilihan karenanya mempunyai banyak kelebihan. Misalnya dalam menyelesaikan permasalahan, siswa dapat menyelesaikannya secara bersama-sama, sehingga siswa dalam kelompok secara aktif terlibat untuk menyelesaikan masalah yang diperoleh.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan bentuk penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (eksperimen semu). Rancangan penelitian yaitu *posttest only control desain*. Rancangan ini menggunakan 2 sampel namun hanya kelompok eksperimen saja yang diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, guru yang mengajar pada kelas kontrol adalah guru bidang studi.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Negeri 2 Sanggau terdiri atas 2 kelas yaitu XA dan XB. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas eksperimen dari populasi kelas yang ada yaitu kelas XA dan XB. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan uji keseimbangan yaitu menggunakan uji t. Setelah kedua kelas populasi variansinya sama dan normal maka dilakukan pengambilan sampel, pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Digunakan sampling jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan menggunakan teknik observasi atau teknik pengamatan langsung. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar pengamatan atau observasi. Lembar pengamatan aktivitas belajar siswa disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMA 1 Negeri 1 Meliau diperoleh reliabilitas tes 0,70 dan validitas butir soal dari 7 soal hanya 6 memenuhi kriteria dan dapat digunakan dalam penelitian.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap akhir. Tahap persiapan terdiri atas melakukan observasi yaitu melihat pembelajaran yang dilakukan di kelas tempat penelitian, menyiapkan perangkat pembelajaran penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) model pembelajaran PAKEM, lembar kerja siswa (LKS), *games* miskin, dan media pembelajaran berupa poster. Selanjutnya melakukan validasi isi instrumen penelitian, merevisi hasil validasi, melakukan uji coba instrumen penelitian, menganalisis data hasil uji coba, menghitung validasi dan reliabilitas hasil uji coba soal, menyusun *post-test* dan menentukan jadwal penelitian bersama guru matematika SMA Negeri 2 Meliau.

Tahap pelaksanaan terdiri atas memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan melaksanakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, pada saat proses pemberian perlakuan berlangsung, peneliti dan guru setempat melakukan pengamatan untuk melihat aktivitas belajar siswa dengan menggunakan bantuan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan setelah selesai memberikan perlakuan maka siswa akan di berikan *post-test* pada sampel penelitian yang telah melaksanakan pembelajaran.

Tahap akhir terdiri atas menganalisis data yang diperoleh (*Post-test*) dengan uji statistik dan menyimpulkan hasil pengolahan data sebagai jawaban dari masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisa data menggunakan uji statistik, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran

Setelah diberikan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PAKEM dan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin pada

materi pertidaksamaan linear satu variabel maka diperoleh rangkuman data seperti pada tabel 2.

Tabel 2 Rangkuman Hasil *Post-test*

Kelompok	Standar Deviasi	Rata-rata marginal
Kelompok Eksperimen	14,44	70,76
Kelompok Kontrol	21,58	63,09

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata marginal hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin tergolong baik dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin tergolong cukup. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan *games* miskin memberikan rata-rata hasil belajar lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin. Untuk memperoleh kesimpulan yang akurat maka data di analisis dengan menggunakan uji perbedaan hasil. Uji perbedaan digunakan untuk mengetahui hasil mengetahui mana yang lebih baik, apakah hasil belajar siswa diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin atau konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin. Uji perbedaan hasil di uji dengan menggunakan uji t.

Namun sebelum melakukan uji t harus dilakukan uji prasyarat yaitu dengan menggunakan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F. Rangkuman hasil uji normalitas dengan menggunakan nilai *Post-test* yaitu sebagai berikut: kelompok eksperimen memperoleh $L_{maks} = 0.1478$ sedangkan kelompok kontrol memperoleh $L_{maks} = 0,1365$ dengan L_{tabel} kedua kelompok adalah 0,173. Maka berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa harga L_{obs} untuk masing-masing kelompok tidak lebih dari L_{tabel} . Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah H_0 diterima untuk masing-masing kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Sedangkan rangkuman uji homogenitas dengan menggunakan nilai *post-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Homogenitas Nilai Ulangan Harian

Data Nilai	Kelompok	Statistik Uji	Nilai tabel	Kesimpulan	Keterangan
ulangan	Eksperimen	1,08	2,12	H ₀ diterima	Homogen
Harian	Kontrol				

Berdasarkan uji homogenitas di atas diperoleh $\chi^2_{obs} = 1,08$ dan $\chi^2_{tab} = 2,12$. Karena $F_{obs} = 1,08 < F_{0,05;21,20} = 2,12$ maka H₀ diterima. Hal ini berarti kedua kelas tersebut homogen maka kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan data nilai *post-test* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan uji t.

Setelah dilakukan uji statistik diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol nilai t_{hitung} sebesar 1,58 dan t_{tabel} dengan derajat kebebasan 40 sebesar 1,68. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,58 < 1,68$, maka dengan demikian H₀ diterima dengan taraf signifikansi 5% dan H_a ditolak. Jadi kesimpulannya adalah hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin tidak lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diberikan dengan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin.

Aktifitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin berlangsung di kelas. Lembar observasi yang digunakan memuat beberapa kategori pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat (guru mata pelajaran matematika dan mahasiswa) jumlah siswa yang diamati berjumlah 21 orang.

Pengamatan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun rangkuman hasil pengamatan aktivitas belajar siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang aktif	
Jumlah poin pengamatan	30
Rata-rata persentase	70,23%

Dari Tabel 4, diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa dari aspek pengamatan diperoleh sebesar 70,23%, hasil tersebut termasuk dalam kategori aktif. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM pada materi pertidaksamaan linear satu variabel di kelas X sekolah menengah atas 2 Meliau tergolong aktif.

Pembahasan

Hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model PAKEM dengan *games* miskin sebesar 70,76 dengan kategori baik. Selain itu juga dilihat dari ketuntasan 57% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai lebih dari (KKM) yaitu 70. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Suasana belajar yang menegangkan akan membuat siswa merasa tidak betah dan bosan berada di kelas. Siswa selalu beranggapan bahwa matematika itu sulit padahal jika siswa diberikan model pembelajaran yang tepat maka hal ini dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM, pengajar tidak hanya memberikan bahan ajar berupa LKS, tetapi juga memberikan motivasi kepada siswanya, sehingga siswa merasa bersemangat dan timbul kepercayaan dirinya untuk belajar lebih giat dan dapat melakukan hal-hal positif sesuai dengan tipe kecerdasan yang dimilikinya.

Cara belajar yang diberikan kepada siswa pun harus menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran. Disamping itu, lingkungan belajar yang nyaman juga dapat membuat suasana

kelas menjadi kondusif. Siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah karena siswa fokus kepada penyampaian guru.

Pengamatan pada lembar observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin sebanyak 2 kali pertemuan. Perlakuan diberikan oleh peneliti sendiri dan pengamat aktivitas belajar siswa dilakukan oleh dua orang pengamat guru matematika dan mahasiswa. Diperoleh aktivitas belajar siswa tergolong aktif dan rata-rata persentase sebesar 70,23%. Hal ini disebabkan karena pada saat akhir pelajaran siswa akan memainkan *games* miskin yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga siswa aktif untuk bertanya jika belum paham, selain itu juga pada saat permainan berlangsung siswa dengan antusias mengikuti permainan sehingga siswa menjadi aktif baik pada saat proses pembelajaran dan pada saat bermain *games* miskin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin pada materi pertidaksamaan linear satu variabel tergolong cukup, (2) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan bantuan *games* miskin pada materi pertidaksamaan linear satu variabel tergolong cukup, (3) hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan bantuan *games* miskin tidak lebih baik dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan bantuan *games* miskin pada materi pertidaksamaan linear satu variabel, (4) aktivitas siswa kelas X selama diterapkan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan bantuan *games* miskin pada materi pertidaksamaan linear satu variabel tergolong aktif.

Berdasarkan temuan-temuan pada saat penelitian, peneliti menyarankan hal berikut: (1) kepada guru dan calon guru, hendaknya memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa lebih mudah memahami matematika sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Selain

matematika juga faktor-faktor yang lain yang bisa mempengaruhi hasil belajar matematika, (2) kepada guru ada baiknya juga dalam proses pembelajaran diselingi dengan *games*, baik berupa *games* lain maupun *games* miskin. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari siswa memainkan *games* miskin salah satunya adalah *games* miskin membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, membuat siswa tidak merasa bosan dikelas dan *games* miskin juga salah satu *games* yang mengaitkan materi yang dipelajari sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hajasi, J. (2013). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dalam Kelompok Kecil Pada Materi Perbandingan di Kelas VII MTs. AL-YAQIR Riam Panjang Kabupaten Kapuas Hulu*. Skripsi: STKIP-PGRI Pontianak (Tidak dipublikasikan).
- Hakim, A. R. (2014). *komperasi Model Pembelajaran PAKEM dan Konvensional Pada Materi Persamaan Kuadrat ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Teluk Batang*. Skripsi: IKIP-PGRI Pontianak (Tidak dipublikasikan).
- Hamdy, R. M. (2009). *Pendidikan Matematika dari Persepsi Mengajar dan Belajar*. Pontianak: Romeo Mitra Grafika Pontianak.
- Hamzah & Muhsrarini. (2015). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahmud. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sunarto. (2012). *Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Wahyulliyono, E. D. (2016). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe Buzz Group dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ilmu Bahan Bangunan Kelas X TGB SMK Negri 3 Jombang*, 1 ((1), 147-253. Surabaya.